



Dos não-lugares à cidade senciente

From the non-places to the sentient city

Lucia Santaella¹

Resumo:

Este artigo coloca em discussão a cidade e a urbanização como processos que se justificam por si mesmos e não como instâncias de algo outro. O que se visa especificamente são as transformações operadas nas formas de vida urbana pós revolução digital, naquilo que, no atual estado da arte vem sendo chamado de “cidade senciente”. Para isso, este trabalho passa em revista os não-lugares das megacidades e sua transformação em *hotspots* das cidades informacionais, destes para a cidade ciborgue até as condições emergentes da cidade senciente.

Palavras-chave: não-lugares, cidade informacional, cidade ciborgue, cidade senciente

Abstract

This article calls into question city and urbanization processes as processes that explain themselves and not as instances of something else. What it specifically targets are the transformations which were brought to the forms of urban life after the digital revolution, which, in the current state of the art, are called "sentient city". To this end, this paper reviews the non-places of megacities and their transformation into hotspots of informational cities, which were transformed into cyborg cities up to the emerging conditions of the sentient city.

Key words: non-places, information city, cyborg city, sentient city

¹Professora titular da PUCSP, pesquisadora 1^a do CNPq. Recebeu os prêmios Jabuti (2002, 2009 e 2011), o prêmio Sérgio Motta (Líber, 2005) e o prêmio Luiz Beltrão (2010). Publicou 41 livros e mais de 300 artigos. E-mail: lbraga@pucsp.br.

Em um dos trechos de sua resposta à crítica elaborada por Neil Brenner, David Madden and David Wachsmuth (2011) ao programa de estudos urbanos, baseado na teoria Ator-Rede, de Bruno Latour e outros, que consta do livro *Urban Assemblages: How Actor Network Theory Changes Urban Studies* (FARÍAS e BENDER eds., 2009), Farías (2011) esclarece que uma questão central a ser colocada é se o estudo das cidades se coloca como uma instância de algo outro, o capitalismo, no caso, ou se a investigação pode também estar voltada para a cidade e a urbanização como um processo que se justifica por si mesmo. Neste segundo sentido, o autor levanta uma grande variedade de temas com que os estudos empíricos sobre as cidades têm de lidar: “gentrificação (*aburguesamento, enobrecimento*), turismo, movimentos sociais, ambientes de construção, naturezas urbanas, sistemas de transporte, mobilidades urbanas, mercado imobiliário, segregação espacial, exclusão social, migração etc.” Entretanto, o autor levanta uma diferença fundamental entre os principais pontos de vista adotados pelos estudos urbanos.

De fato, muitos desses temas exigem atenção detalhada ao papel desempenhado pelas economias políticas capitalistas. Mas as questões subjacentes, que temos de ter em mente, são como, por meio de cada um desses objetos, processos e fenômenos, a cidade e a vida urbana estão sendo literalmente reconstruídas e refeitas, como materiais urbanos, tecnologias e diferentes formas de vida urbana são compostos e se mantêm juntos na prática. Assim, ao observar as cidades, podemos saber mais sobre o capitalismo como uma forma de vida, embora não como uma lógica abstrata global impondo suas formas sobre os espaços locais, mas como um processo concreto que assume múltiplas formas até mesmo dentro de uma cidade (FARÍAS, 2011, p. 3).

As questões levantadas por Farías são oportunas para contextualizar o foco e o escopo do presente artigo. Embora não se caracterize como pesquisa estritamente empírica, o que se pretende aqui levar a cabo é uma discussão que se situa no segundo sentido da pesquisa urbana levantado por Farías, a saber, a investigação voltada para a cidade e a urbanização como um processo que se justifica por si mesmo e, neste caso, visando especificamente às transformações operadas nas formas de vida urbana pós revolução digital, naquilo que vem sendo chamado de cidade digital, cidade ciborgue, cibercidade, cidade interfaceada e cidade senciente.

1.Os não-lugares das megacidades

Em meados do século passado, cidades como Paris e Londres foram modelos de grandes transformações urbanas que vieram trazer consequências em todos os aspectos

da vida social. O êxodo rural provocou a concentração de pessoas que crescia para atender ao fluxo do capital em expansão, demarcando duas classes claramente definidas, os operários, de um lado, e a elite industrial, de outro. Nasceram aí as metrópoles ligadas por redes de eletricidade, cuja organização e comando contavam com o telégrafo, o telefone e a mídia criadora de opinião, o jornal. Na arquitetura, nos traçados urbanísticos das ruas, nos grandes magazines, nas galerias, nos cassinos, nas exposições, nos museus de cera, e principalmente na moda, a febril imaginação moderna ia se forjando.

Os pressentimentos dessas mudanças já se faziam presentes no conto “O homem na multidão”, de Edgar A. Poe, retomados nos escritos e obra poética de C. Baudelaire e perscrutados por Simmel, no seu ensaio pioneiro de 1903, “A metrópole e a vida mental” (apud SINGER, 2001, p. 116), seguido, entre outros, pelas obras de Walter Benjamin (1975, 1989). Com seus *boulevards*, galerias, parques, cafés, museus e teatros, o design das cidades foi se desdobrando em uma multiplicidade de imagens, cenários voláteis e espetáculos que alimentavam os prazeres do consumo.

Em um capítulo dedicado especificamente à diversidade de experiências da paisagem cotidiana, Relph (1976, p. 122-140) discorreu sobre as transformações introduzidas pelo crescimento desmedido dos centros urbanos e sobre a ruptura por elas provocadas nas noções herdadas de como as paisagens urbanas deveriam ser organizadas. De fato, na sua aparência caótica e continuamente mutável, destituídas de centros e bordas claramente definidos, as megacidades desafiam quaisquer sentidos de ordem. Disso resulta a natureza protéica tanto das identidades dos habitantes quanto das fronteiras dessas paisagens.

Relph está aqui sendo lembrado, no lugar de muitos outros estudiosos do assunto, porque é notável o seu diagnóstico antecipado das vibrações urbanas que adviriam sob efeito do capitalismo globalizado. Antecipou, por exemplo, muitos dos temas que vêm sendo discutidos, por Certeau (1984), Sennet (1996), assim como prognosticou o relevo progressivo que a questão do espaço passaria a adquirir das últimas décadas para cá. Tanto é que seu livro tem um título bem similar, *Lugar não lugar*, ao do livro *Não-lugares*, que Marc Auger publicou em 1992 [1994].

Conforme já foi por mim discutido (Santaella, 2007, p. 173-177), à aceleração da história, resultante de uma multiplicação de acontecimentos e às figuras do excesso como modalidades essenciais da contemporaneidade, Augé (ibid., p. 32) deu o nome de supermodernidade. São pelo menos duas transformações ou figuras do excesso que ela implica:

- (a) A superabundância factual e as dificuldades que esta coloca para o pensamento do tempo.
- (b) O excesso de espaço que é paradoxalmente correlativo ao encolhimento do planeta. Para ilustrar essas duas ideias, basta imaginar o pequeno ponto no espaço a que fica reduzido o planeta Terra nas imagens de satélite. Também na Terra, estamos vivendo uma mudança de escala. Em uma só noite, com a ajuda do fuso horário, pode-se sair de Frankfurt, trocar de avião em Washington e aterrissar em São Paulo na manhã seguinte. Por outro lado, imagens e sons, que misturam indiscriminadamente ficção, notícia e publicidade, advindos de qualquer extremo oposto do planeta, preenchem, dia e noite, os recintos de nossas salas.

As figuras que Augé levantou em sua obra para caracterizar o que chama de supermodernidade estão centradas no seu conceito magno, o dos não-lugares, espaços de habitantes efêmeros que transitam anônimos sem deixar rastros.

Sem me deter aqui nos controversos conceitos de lugar e espaço, que nos levariam para debates que estão longe dos objetivos deste artigo, limito-me a discorrer sobre a concepção de não-lugares de Augé, concepção que vai encontrar alguns paralelismos no conceito de espaços vazios, de Bauman.

Para chegar à discussão dos não-lugares Augé (ibid., p., 76), tomou como referência o conceito de lugar antropológico, concebido como lugar de sentido inscrito e simbolizado que se reporta a “um acontecimento (que ocorreu), a um mito (lugar-dito) ou a uma história (lugar histórico)”. Tomando essa noção de espaço como pano de fundo, para Augé (ibid., 73-74), a supermodernidade é produtora de não-lugares:

Um mundo onde se nasce numa clínica e se morre num hospital, onde se multiplicam, em modalidades luxuosas ou desumanas, os pontos de trânsito e as ocupações provisórias (as cadeias de hotéis e os terrenos invadidos, os clubes de férias, os acampamentos de refugiados, as favelas destinadas aos desempregados ou à perenidade que apodrece), onde se desenvolve uma rede cerrada de meios de transporte que são também espaços habitados, onde o freqüentador das grandes superfícies, das máquinas automáticas e dos cartões de crédito renovados com os gestos do comércio “em surdina”, um mundo prometido à individualidade solitária, à passagem, ao provisório, ao efêmero.

O não-lugar, portanto, é designado por duas realidades complementares, mas distintas: “espaços constituídos em relação a certos fins (transporte, trânsito, comércio, lazer) e a relação que os indivíduos mantêm com esses espaços” (p. 87). Enquanto os

lugares antropológicos são identitários, relacionais e históricos e criam um social orgânico, os não-lugares criam tensão solitária.

Aos não-lugares de Augé, Bauman (2001, p. 112-114) acrescentou os espaços vazios, termo cunhado por Kociatkiewicz e Kostera. Trata-se de espaços vazios de significado. A família desses espaços não se limita ao que sobra dos espaços arquitetônicos, às margens que o olhar do urbanista negligenciou, mas faz parte de um outro processo, o dos mapas mentais que os habitantes têm das cidades em que vivem. Cada um de nós tem um mapa da cidade na cabeça. São mapas diferenciados, compostos de cheios, os lugares que frequentamos, e vazios, os lugares que ignoramos porque não queremos ou não somos capazes de ver. “O vazio do lugar está no olho de quem vê e nas pernas ou rodas de quem anda. Vazios são os lugares em que não se entra e onde se sentiria perdido e vulnerável, surpreendido e um tanto atemorizado pela presença de humanos” (BAUMAN, *ibid.*, p. 122).

Conforme já diagnostiquei em outra ocasião (SANTAELLA, *ibid.*, p. 177), tanto Augé quanto Bauman, não mencionam ou só mencionam obliquamente um tipo de espaço que não está separado da vivência, mas com ela se entrelaça: os espaços da comunicação, especialmente os da comunicação midiática. Já era difícil deixar de perceber esses espaços no apogeu hegemônico da comunicação massiva, do rádio e principalmente da televisão. Com a emergência da cultura das mídias, caracterizada pelo *narrowcasting* e equipamentos de personificação comunicativa, sua visibilidade se tornou inquestionável até ocupar toda a cena frontal do cenário sociocultural, a partir do momento em que as redes de comunicação puseram-se a proliferar tentáculos até cobrir toda a superfície invisível do globo.

2. A cidade informacional

Já no final dos anos 1980, na emergência de um novo tipo de configuração ou formação urbana, que naquele momento era tratado sob o tema da globalização e, pouco mais tarde, de glocalização, Castells (1989) lançou seu livro *The information city* (A cidade informacional). Para Featherstone e Lash (1999, p. 4), a cidade informacional viria se tornar componente chave da globalização. Criaram-se, então, espaços de fluxos que foram, nessa época, também caracterizados como forças descentradas, desespecializadas e desmaterializadas que

trabalham ao longo e contra os códigos geopolíticos da soberania espacial. O local e o global estão emergindo em novos modos locais de produção, fora das fronteiras nacionais. Nos fluxos, há novos universais e novos particulares sendo criados pelas redes de trocas

transnacionais como identidades frescas, unidades e valores emergem do acesso compartilhado dos mesmos símbolos, mercados e mercadorias em novos padrões de globalização. (FEATHERSTONE et al., 1995, p. 101)

Pouco mais tarde, *pari passu* com os avanços da eletrônica e tecnologia digital, Castells viria falar em *Sociedade em rede* (1996, 1997), quando “o conjunto expansivo das cidades globais tornar-se-ia paralelo à construção de uma outra cidade, a cidade dos bits” (FEATHERSTONE e LASH 1999, p. 4). Essa mesma ideia foi complementada por Luke (1999), ao afirmar que a internet estava nos conduzindo ao domínio de uma “dromoeconomia” cuja produção se organiza à velocidade dos fluxos de capital, trabalho, informação e recursos controlados através de redes virtuais.

Foi por essa época que começaram a surgir os *hotspots* (pontos quentes), quer dizer, serviços gratuitos de conexão à internet em espaços públicos como aeroportos, estações rodoviárias, shoppings etc. Justamente esses espaços, que Augé e Bauman consideram como espaços de passagem, despojados de vida efetiva, foram os primeiros a se tornarem espaços de conexão com o mundo lá fora. Mais do que isso, não iria demorar a que os pontos comesçassem a pipocar pelas cidades até transformá-las em espaços cada vez mais extensivamente conectados.

3. A cidade-ciborgue

Nos anos 2000, a expansão crescente da internet nos espaços domésticos, públicos, corporativos, governamentais e sua correspondente incorporação na necessária infraestrutura material das cidades trariam consigo novas denominações para a cidade como cidade-ciborgue, cidade digital e cibercidade.

De que tenho notícia, o primeiro pesquisador em nosso meio a se debruçar sobre o tema da cidade ciborgue ou cibercidade foi André Lemos (2000). Para esse autor (2006), há quatro tipos de experiências definidoras do termo cidade digital ou cibercidade. Em primeiro lugar, esse termo refere-se a portais contendo “projetos governamentais, privados e/ou da sociedade civil que visam criar uma representação na web de um determinado lugar”. Em seguida, designa a infraestrutura de serviços e “acesso público em uma determinada área urbana para o uso das novas tecnologias e redes telemáticas”. Trata-se aí de interfaces entre o espaço eletrônico e o espaço físico, como teleportos, telecentros e quiosques multimídias. O terceiro tipo refere-se

a modelagens 3D a partir de Sistemas de Informação Espacial (SIS, *spacial information system* e GIS, *geographic information system*)

para criação de simulação de espaços urbanos. Esses modelos são chamados de “CyberCity SIS” e são sistemas informatizados utilizados para visualizar e processar dados espaciais de cidades. As simulações ajudam no planejamento e gestão do espaço, servindo como instrumento estratégico do urbanismo contemporâneo. (idem)

O quarto tipo é formado por cibercidades virtuais, não enraizadas em espaços urbanos reais, ou seja, são sites que utilizam a metáfora da cidade como meio de “organização do acesso e da navegação pelas informações”, cujo exemplo, que foi popular há algum tempo, é o “Second Life”.

Lemos aproveita-se também dos atributos do ciborgue, mescla de organismo e cibernética, para caracterizar esse novo tipo de reconstrução das cidades e das formas de vida urbana que é constitutivo da cibercultura, quando redes telemáticas e “tecnologias daí derivadas (internet fixa, *wireless*, celular, satélites etc)”, somam-se às redes de transporte, de energia, de saneamento, de iluminação e de comunicação”. Deriva daí um híbrido “composto de redes sociais, infraestruturas físicas, redes imaginárias (WESTWOOD e WILLIAMS, 1997), constituindo um organismo complexo, inseparável das tecnologias digitais (LEMOS, 2004, p. 130-131).

De fato, as pesquisas de Lemos estavam prenunciando a conversão crescente das cidades em espaços interfaceados pela mediação dos equipamentos móveis e dos dispositivos de geolocalização ou GPSs (*Global Positioning Systems*). Estes possuem três segmentos: espacial, controle e usuário. O primeiro consiste de 24 satélites em órbita ao redor da Terra. O segundo é formado por estações de gerenciamento, com sede na Força Aérea norte-americana. Por fim, no terceiro segmento, localizam-se os usuários, cujos equipamentos capturam e processam os sinais georreferenciados emitidos pelos satélites. Os equipamentos tornam-se cada dia mais onipresentes como são os i-fones, i-pads, relógios, aparecem embutidos em carros, barcos, aviões e, agora, encontram-se nos óculos que o Google acaba de lançar (FRANCO, 2014, p. 100).

Além disso, os dispositivos móveis com GPS e recursos multimídia para sistemas web criaram a *Geospacial Web* que, a partir de coordenadas específicas, incorpora mapas com informações geolocalizadas “que podem ser gerenciadas e acessadas, possibilitando uma intensa troca de informações com o mundo tangível” (ibid., p. 105).

4. A cidade senciente

O adjetivo “senciente” tem origem no latim *sentiens* e significa “que sente, que tem sensações”. Trata-se de um atributo que vem sendo utilizado no contexto da internet

das coisas. Anunciada em 2005, no relatório da internet da União de Telecomunicação Internacional, a internet das coisas profetizava que os microchips se tornariam tão abundantes que sistemas inteligentes se espalhariam aos milhões por todo o ambiente, transformando paredes, móveis, carros, casas e a cidade inteira. Em 2008, Van Kranenburg, no pequeno volume *The internet of things*, desenvolveu pioneiras discussões sobre ambientes inteligentes inseridos no tecido da vida cotidiana. Conforme já adiantei (SANTAELLA, 2008, p. 100), à conexão de pessoas em qualquer tempo e em qualquer lugar, soma-se a conexão de objetos inanimados às redes de comunicação. O uso de etiquetas de rádio frequência (RFID) e sensores são os meios que possibilitam estender o potencial de comunicação e de monitoramento da rede das redes, concedendo poder computacional às coisas que nos rodeiam.

Em 2007, Crang e Graham estendiam o atributo “senciente” para as cidades, no artigo voltado para “Sentient cities: Ambient intelligence and the politics of urban space”. Na apresentação do texto, os autores são eloquentes:

Quantidades crescentes de capacidade de processamento de informação são incorporadas no ambiente que nos rodeia. A paisagem informacional é tanto um repositório de dados como também se comunica cada vez mais e processa a informação não mais confinada a *desktops*. Muitos objetos do cotidiano agora incorporam o poder de processamento do computador, enquanto outros são ativados por meio de sensores, *transponders* e processadores. O processamento distribuído no mundo que nos rodeia é visto como um ambiente de computação pervasiva ou ubíqua: um mundo de inteligência ambiente, acontecendo ao nosso redor na periferia da nossa atenção, em que o meio ambiente não é um pano de fundo passivo, mas um agente ativo na organização de vida cotidiana. Os espaços em torno de nós estão sendo continuamente forjados e reforçados em processos informacionais e comunicacionais. É um mundo em que não só pensamos as cidades, mas as cidades nos pensam, onde o ambiente monitora reflexivamente nosso comportamento. (idem)

Pouco tempo depois, em 2010, Mark Shepard, no seu *The sentient city survival kit*, apresentou um projeto de investigação sobre as implicações sociais, culturais e políticas da computação ubíqua para os ambientes urbanos. A ubicomp (computação ubíqua), além de carregar um sentido técnico, computacional (SANTAELLA, 2013, p. 16-18), também dá nome a um paradigma de pesquisa pós-desktop que Mark Weiser desenvolveu na XeroxParc, em Palo Alto, já no final de 1980, visando integrar processamento de informações a objetos do cotidiano e ambientes, ou seja, a internet das coisas, que Shepard entendeu como expandida aos espaços urbanos. “Quando o computador sai do desktop e pinga nas calçadas, nas ruas e nos espaços públicos da

cidade, o processamento da informação enraíza-se e é distribuído por toda a trama do cotidiano”. O que disso se espera é que sistemas de informação urbana serão capazes de “sentir e responder aos eventos e atividades que transpiram em torno deles. Imbuída da capacidade de lembrar, correlacionar e antecipar”, a cidade senciente poderá monitorar reflexivamente nosso comportamento dentro dela, tornando-se um agente ativo na organização de nossa vida diária (ibid., p. 111).

Outra obra fundamental para se pensar e compreender as cidades sencientes ou cidades inteligentes é a coletânea organizada por Shepard sob o título de *Sentient City. Ubiquitous computing, architecture, and the future*. Os diferentes artigos convergem para a discussão sobre as consequências, em seus mais variados aspectos, para os meios urbanos e seus modos de vida em que todos e tudo estejam interconectados e como a ubiquidade está transformando nossa relação com o mundo. Nossas cidades estão ficando cada vez mais inteligentes à medida que capacidades de processamento de informação estão se enraizando e se espalhando por toda a infraestrutura urbana. A ligação da computação ubíqua com as mídias locativas permite que as cidades sejam não só lidas, mas também escritas, pois qualquer informação que corre pelas redes pode ser acessada e compartilhada de qualquer lugar para qualquer outro lugar, por meio de tecnologias e serviços baseados em localização.

Entretanto os diagnósticos e prognósticos não desenham apenas horizontes luminosos. Um dos aspectos mais importantes, e porventura preocupantes, da cidade senciente tem o nome de atenção ao contexto. Os dispositivos de rastreamento não se limitam a sentir onde alguém ou algo está, mas também rastreiam com quem se está e em que hora do dia. Além disso, essa informação em tempo real é correlacionada com os dados históricos dos padrões de mobilidade de alguém, disponibilizando a história, as relações sociais e as preferências pessoais, tornando possível prever o que uma pessoa quer, o que ela necessita, mais ainda, o que uma pessoa é, e em que direções ela está preparada para agir. Em suma, um quadro muito bem encenado no filme *Minority Report* (2002), de Steven Spielberg.

Embora haja aspectos benignos em tal tipo de rastreamento, por exemplo, quando são aplicáveis aos sistemas de saúde e de segurança, há um conjunto de questões inquietantes que nos perseguem, entre elas, a que diz respeito aos limites em que se dá a perda da autonomia do indivíduo e das instituições civis e governamentais. Afinal, às vidas e instituições deveria ser preservado o direito inalienável de ter e guardar seus segredos.

Referências

- AUGÉ, Marc (1994). *Não-lugares. Introdução a uma antropologia da supermodernidade*, Maria Lucia Pereira (trad.). Campinas: Papirus.
- BAUMAN, Zigmunt. 2001. *Modernidade líquida*, Plínio Dentzien (trad.). Rio de Janeiro: Zahar.
- BENJAMIN, Walter. 1975. *A modernidade e os modernos*, Heindrum K. M. das Silva et al. (trads.). Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
- _____. 1989. Charles Baudelaire. *Um lírico no auge do capitalismo*, José C. M. Barbosa e Hermes A. Baptista (trads.). São Paulo: Brasiliense.
- BRENNER, Neil; MADDEN, David J. e WACHSMUTH, David. 2011. *Assemblage urbanism and the challenges of critical urban theory*. CITY, volume 15, 2.
- CASTELLS, Manuel. 1989. *The information city*. Oxford: Blackwell.
- _____. 1996. *The information age. Volume 1, The rise of the network society*. Oxford: Blackwell.
- _____. 1997. *The information age. Volume 2. The power of identity*. Oxford: Blackwell.
- CERTEAU, Michel de. 1984. *The practice of everyday life*. Berkeley: University of California Press.
- CRANG, Mike e GRAHAM, Stephen. *Sentient Cities: Ambient Intelligence and the Politics of Urban Space*. *Information, Communication & Society*, vol. 10 (2007) no. 6, p. 789-817.
- FARÍAS, Ignacio e BENDER, Thomas (eds). 2009. *Urban Assemblages: How Actor Network Theory Changes Urban Studies*. London: Routledge.
- FEATHERSTONE, Mike; LASH Scott e ROBERTSON Roland. 1995. *Global Modernities*. London: Sage.
- FEATHERSTONE, Mike e LASH, Scott. 1999. *Introduction*. In *Spaces of culture. City, nation, world*. Mike Featherstone e Scott Lash (eds.). London: Sage, p. 1-13.
- KRANENBURG, Rob Van (2008). *The internet of things. A critique of ambient technology and the all-seeing network of RFID*. Amsterdam: Network Notebooks.
- LE MOS, André. 2000. *Cibercidades*. In *Janelas do ciberespaço. Comunicação e cultura*. André Lemos e Marcos Palacios (orgs.). Porto Alegre, Sulina.
- _____. 2004. *Cidade-ciborgue: A cidade na cibercultura*. Galáxia, no.8, p. 129-148.
- _____. 2006. *Cibercidade. Critical Dictionary of Globalisations*. Em <http://www.mondialisations.org/php/public/art.php?id=22897&lan=PO>. Acesso 11/10/2011.

- LUKE, Timothy. 1999. Simulated Sovereignty, Telematic territoriality. The political economy of cybespace. In *Spaces of culture. City, nation, world*, Mike Featherstone e Scott Lash (eds.). London: Sage, p. 27-48.
- RELPH, E. 1976. *Place and placelessness*. London: Pion Limited.
- SANTAELLA, Lucia. 2007. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus.
- _____. 2008. *Mídias locativas: A internet móvel de lugares e coisas*. Revista FAMECOS nº 35, p. 95-101.
- _____. 2013. *Comunicação ubíqua. Repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus.
- SENNET, Richard. 1996. *The uses of disorder: Personal identity and city life*. London: Faber & Faber.
- SHEPARD, Mark. 2010. *Near future urban archaeology*. The sentient city survival kit. Open, no. 19, 110-117.
- _____. (ed.). 2011. *Sentient City. Ubiquitous computing, architecture, and the future of urban space*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- SINGER, Ben (2001). Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. Em *O cinema e a invenção da vida moderna*, Leo Charney e Vanessa R. Schwartz (orgs.). São Paulo: Cosac & Naify, 115-150.
- WESTWOOD, S., WILLIAMS, J. 1997. *Imagining Cities. Scripts, signs, memory*. London, Routledge.

Data de Recebimento: 31/05/2014

Data de Aprovação: 18/09/2014

Para citar essa obra:

SANTAELLA, Lúcia. Dos não-lugares à cidade senciente. In: **RUA** [online]. 2014, no. 20. Volume II - ISSN 1413-2109 p. 5-15. Consultada no Portal Labeurb – Revista do Laboratório de Estudos Urbanos do Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade.

<http://www.labeurb.unicamp.br/rua/>

Capa: REYES, J. Disponível em: <http://magda.elisava.net/2013/01/sentinent-city-confe-by-domenico-di-siena/>

Laboratório de Estudos Urbanos – LABEURB
Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade – NUDECRI
Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP

<http://www.labeurb.unicamp.br/>

Endereço:

LABEURB - LABORATÓRIO DE ESTUDOS URBANOS

UNICAMP/COGEN / NUDECRI

CAIXA POSTAL 6166

Campinas/SP – Brasil

CEP 13083-892

Fone/ Fax: (19) 3521-7900

Contato: <http://www.labeurb.unicamp.br/contato>